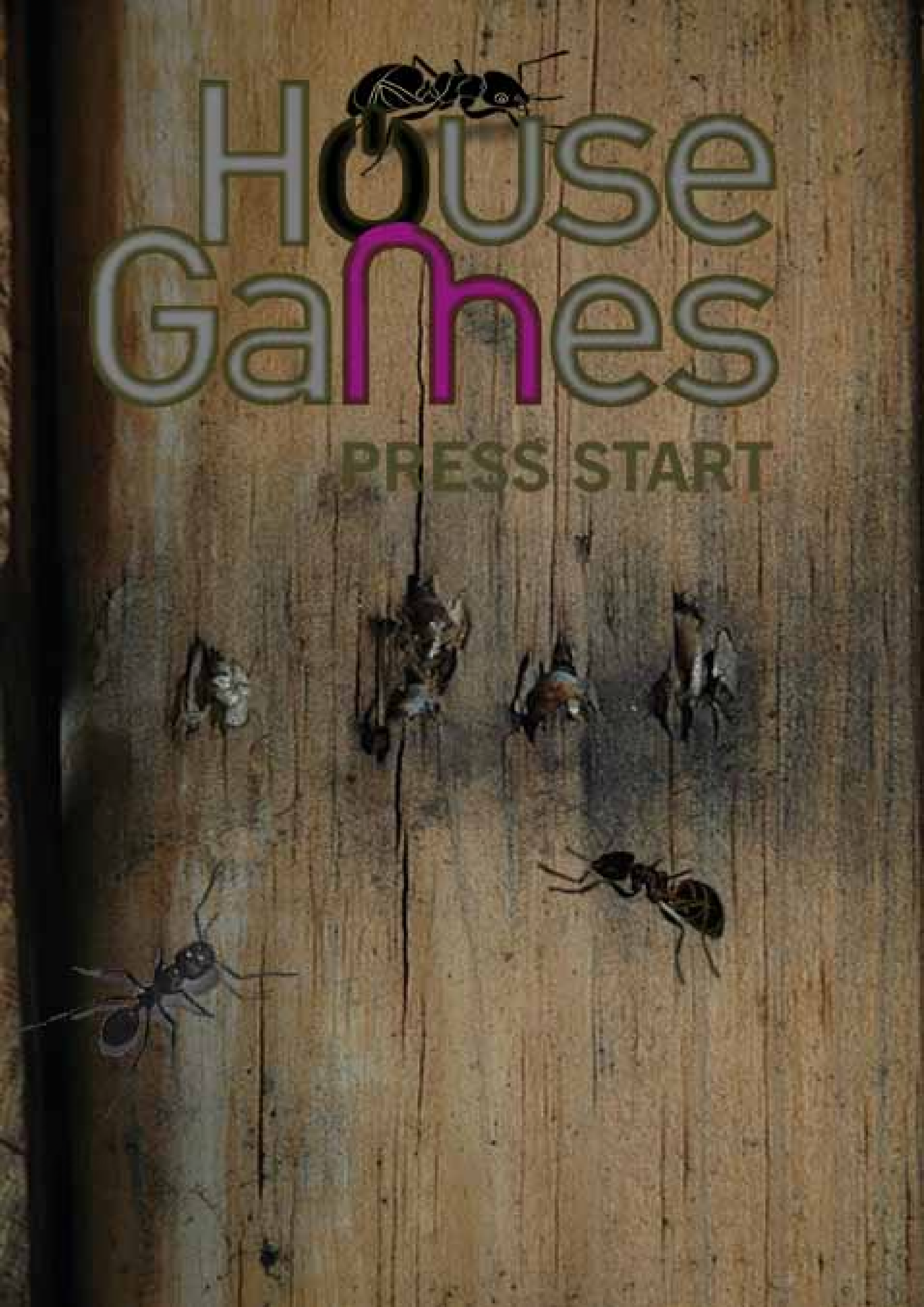
House Games

PRESS START

Ano 2
Edição 4



Resident Evil
Operation Raccoon City


House Games
PRESS START



House Games

PRESS START

EDITORIAL:

RICARDO ALVES.

RUA SEMINARIO, 222
CENTRO SAO PAULO - SP
CEP: 03401-040
TEL: 3311-1260

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

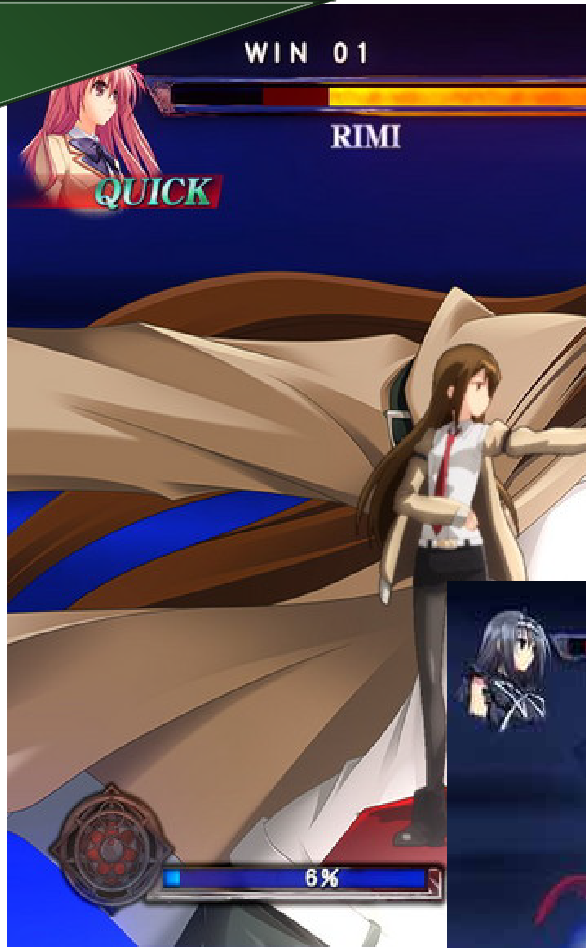
ERRATA

OLA PESSOAL TUDO BEM QUERIA PEDIR DESCULPAS
PELO ATRASO DA EDICAO PASSADA E QUE TIVEMOS
UNS ATRASOS HIHIHI, MAS IREMOS CONPENSAR TORNANDO
CADA VEZ MAIS A REVISTA MELHOR E SE TORNANDO UMA
REFERENCIA PARA O PUBLICO GAMER E ANIME.
OUTRA COISA AO QUAL GOSTARIA DE ME DESCULPAR
É QUE NA EDICAO PASSADA LOGO NO INICIO DA REVISTA
FOI COLOCADO O SITE DA PRESS GAMES AQUI E NAO O NOSSO
A PRESS GAMES NA REALIDADE E UMA COMPANHEIRA NOSSA.
MAS DE TODO MODO JA ARRUMAMOS ESTE ERRO.

BOM É ISSO ESPERO QUE GOSTEM DESTA NOVA EDICAO

ABRACOS.
HOUSE







PHANTOM BREAKER

Jogo de luta desenvolvido e publicado pela 5pb. . O jogo foi inicialmente ardósia para ser lançado em abril de 2011 , mas foi adiado e lançado em junho de 2011. Foi recentemente anunciado Fantasma disjuntor seria publicado por 7Sixty (empresa subsidiária da SouthPeak Interativo) para uma versão norte-americana durante o primeiro trimestre de 2012 com um pacote de edição limitada que inclui também uma estratégia em miniatura para cada obra de arte com caráter de Hiro Suzuhira , uma calandra, secretária e dois de dupla face cartazes

O jogo suporta dois estilos de luta distintos, o jogador é capaz de escolher entre o estilo rápido e estilo rígido. O primeiro vai se concentrar no ataque velocidade e combos enquanto o outro é mais sobre a defesa.
Quando o jogador atinge mais de modo drive, seu personagem pode obter um aumento extra em velocidade ou de defesa. Cada ataque dos lançamentos jogador pode cancelar seu ataque inimigo e aumentar o seu medidor de tensão;. Momento certo irá maximizar a bitola do jogador para reforçar o seu poder de ataque

O jogo possui no total 14 personagens distintos. ao qual tem sua edição ocidental limitada com lançamento no dia 20 de março de 2012.


43
KURISU
QUICK


Score 00088660
FREE PLAY
89
MIKOTO
YUZUHA
8 Hit


Score 00087090
PRESS START
RIA
WAKA
200%
200%



XBOX 360

NINJA GAIDEN 3

Ninja Gaiden 3 é uma próxima ação-aventura vídeo game desenvolvido pela Team Ninja e publicado pela Tecmo Koei . É a sequela de Ninja Gaiden II e está programado para ser lançado em março de 2012. Será o primeiro título da série a não ser dirigido por esteio franquia, Tomonobu Itagaki . Em seu lugar será o designer da Sigma série, Yosuke Hayashi.

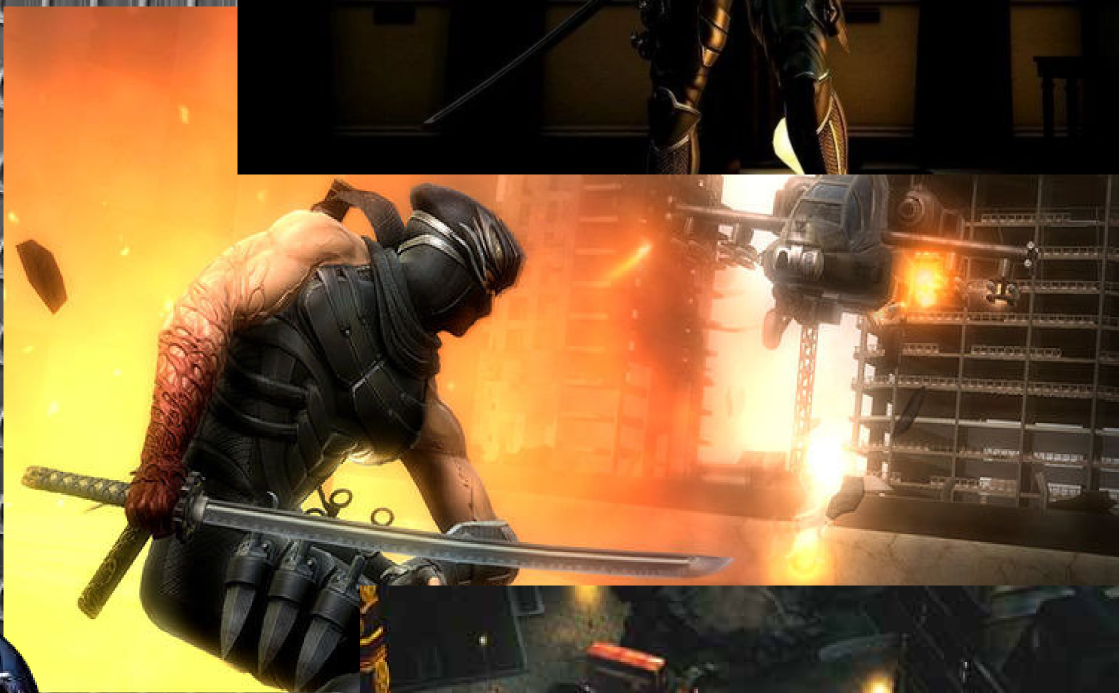
O jogo irá explorar Ryu lado mais humano quando ele desce para um reino infernal. Ele vai lidar com a lâmina da Archfiend de Ninja Gaiden II

O jogo contará com uma mecânica poucas novidades e mudanças. Esses novos recursos incluem "Steel em Bone", um truque visual novo cinematográfica que permite aos jogadores para cortar o corpo durante uma seqüência em câmera lenta. The Climb Kunai novo envolve Ryu escalada em paredes determinados com o uso de sua kunai, que ele pode usar para atacar os inimigos de cima. Em outras situações, o jogador terá que ser furtivo, como Ryu pode agora deslocar-se sobre um inimigo e matá-lo com um único golpe. Inimigos falam enquanto lutam, dizendo frases como "Get ao seu redor!" e "Enviar backup!". Inimigos não morrem rapidamente, e eles vão sofrer e gritar de dor quando feridos. Eles já não são decapitados ou desmembrado, em vez eles vão apenas sangrar e enfraquecer.

Ninja Gaiden 3 foi recebido com críticas mistas, ao contrário dos comentários positivos que os originais 2 jogos recebidas. Xbox Magazine deu-lhe um 8 em 10, louvando o combate e gráficos, mas criticando a abordagem simplificada e o final. IGN deu ao jogo um 3 de 10, chamando-lhe "uma catástrofe sangrenta". A jogo tem um 60 no Metacritic para a versão PS3.

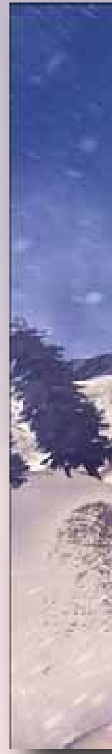












SSX

SSX é o novo game da série surgida nos primórdios do PlayStation 2. É um jogo de snowboard, não do tipo simulador, e sim arcade, no qual o jogador pode realizar manobras e truques impossíveis na vida real. Inclusive podendo cair e se arrebentar na neve.
O novo jogo da franquia traz grandes inovações nas construções dos cenários, sendo cópias fiéis de mapas topográficos feitos pela NASA. Fato que permitiu aos desenvolvedores concentrarem esforços nas experiências da jogabilidade.
A história coloca o jogador em uma equipe, que pretende ser a primeira a descer as maiores e mais traiçoeiras cordilheiras do planeta. O time viajará através do mundo inteiro, enfrentando o que de pior a Mãe Natureza puder colocar em seu caminho.
Vários novos snowboarders são apresentados, além do retorno de alguns dos antigos personagens, principalmente a mais querida dos gamers, Alice.
A outra novidade da empresa é "Rhythm Thief & the Emperor's Treasure", jogo musical para o portátil Nintendo 3DS que apresenta um simpático e colorido visual cartuneco. O protagonista é um ladrão de obras de arte, que foge das encrencas com muito ritmo e estilo - o que na prática deve render um ótimo jogo ao estilo "Elite Beat Agents" ou algo muito próximo.

Pelo visto, muita gente ainda está curtindo a forte leva inicial de jogos do PS Vita. O fim de fevereiro e começo de março traz apenas algumas poucas novidades, em sua maioria títulos de pouco renome, mas grande potencial.

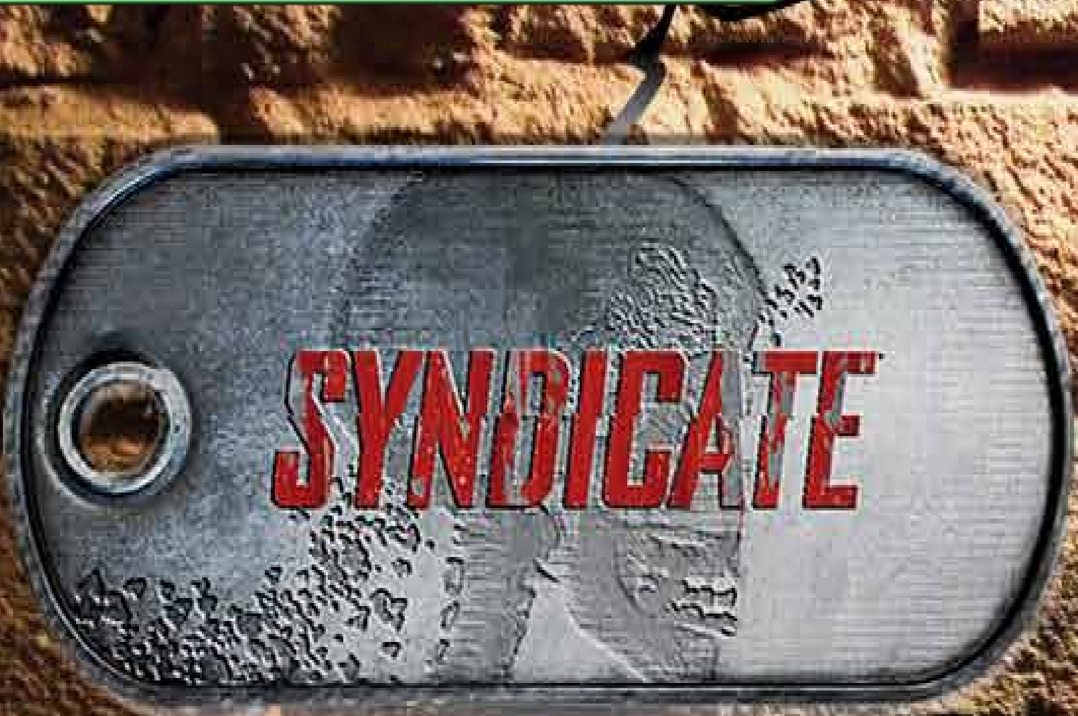
O grupo é liderado por "SSX", reinvenção da série de snowboard da Electronic Arts que só agora estreia nos consoles de alta definição. Com versões para PlayStation 3 e Xbox 360, o título promete gráficos arrasadores e disputas acirradas de velocidade em belíssimos cenários tomados pela neve.

A Sega chega com duas apostas. A primeiras é "Binary Domain", game do estúdio de "Yakuza" que aposta em tiroteios frenéticos à la "Gears of War" com elementos de estratégia em equipe. O cenário é uma Tóquio futurista, em que humanos e máquinas duelam pela supremacia, e chegam versões para PS3 e X360

Por fim, a sempre exótica e irreverente produtora Grasshopper, de Suda 51 e Akira Yamaoka, traz "Black Knight Sword", jogo de ação em 2D em que um cavaleiro deve livrar o mundo de uma malvada princesa. Apesar do visual sinistro, o título investe em um mundo habitado por brinquedos.







Releitura do game de ação tática lançado em 1993, "Syndicate", da Electronic Arts, é um jogo de tiro em primeira pessoa. O estúdio Starbreeze, responsável pela adaptação, aproveita os recursos da tecnologia atual para reviver o universo ciberpunk criado pela Bullfrog quase uma década atrás, que se revela mais contemporâneo do que nunca.

No ano 2069, a maior parte da população terrestre possui um chip instalado em suas cabeças, o Dart 6. Essa tecnologia gerencia suas vidas, oferecendo acesso imediato à tecnologia e várias facilidades, enquanto armazena dados e informações pessoais.

As megacorporações lutam nos bastidores pelo controle dos chips Dart 6 - e assim, pelo controle da raça humana. Essas empresas são conhecidas como Syndicates e você trabalha para uma delas.

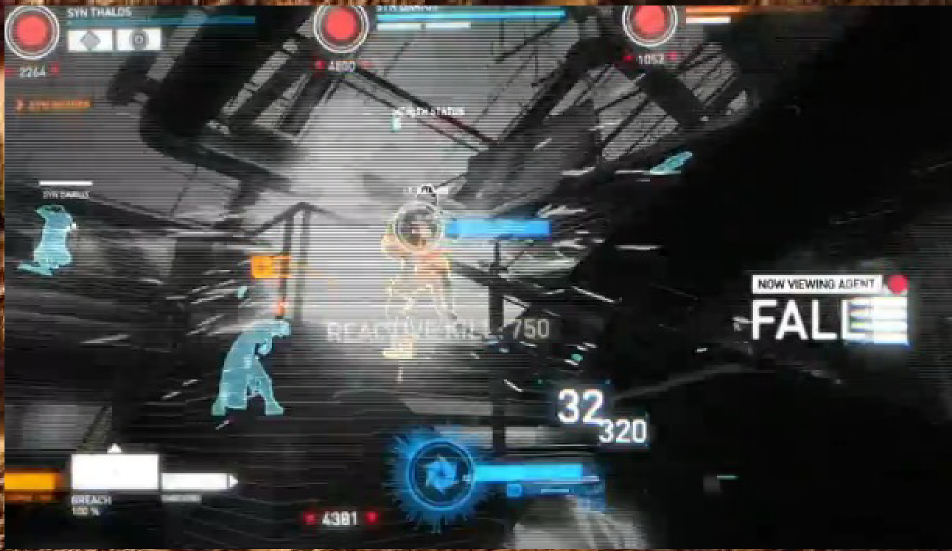
Em "Syndicate", você joga com Miles Kilo, agente do Eurocorp Syndicate, quase um cara durão e pronto para a ação, com uma versão militar do Dart 6 implantada em seu crânio.

O implante opera como um parceiro para Miles, capaz de comentar a situação, emitir alertas e principalmente, capaz de invadir os implantes mentais dos seus inimigos ou seus equipamentos.

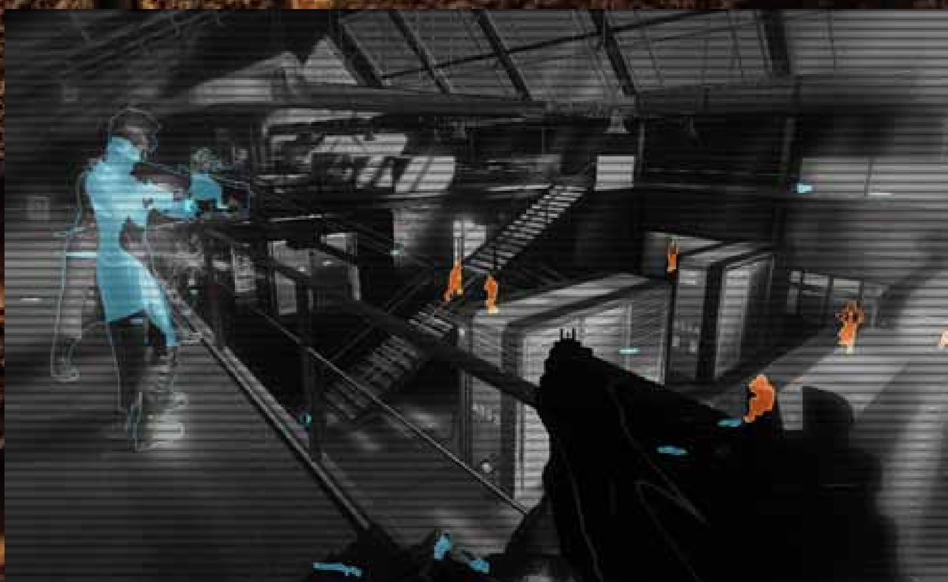
Ao "hackear" o Dart 6 do oponente, Miles consegue obrigar o alvo a se suicidar, faz com que sua arma exploda ou obriga o adversário a atirar em seus aliados, antes de se matar, entre outras possibilidades.

Para manter as coisas equilibradas, cada poder requer um tempo de recarga diferente. Durante o jogo, é possível aperfeiçoar seus poderes de maneira brutal, arrancando os implantes dos inimigos caídos para absorver seus conhecimentos.

São habilidades úteis que acrescentam um nível tático extra aos combates, que, segundo a produtora Starbreeze - a mesma de "Riddick" - prometem ser bastante desafiadores, com inimigos organizados e Inteligência Artificial agressiva e afiada.







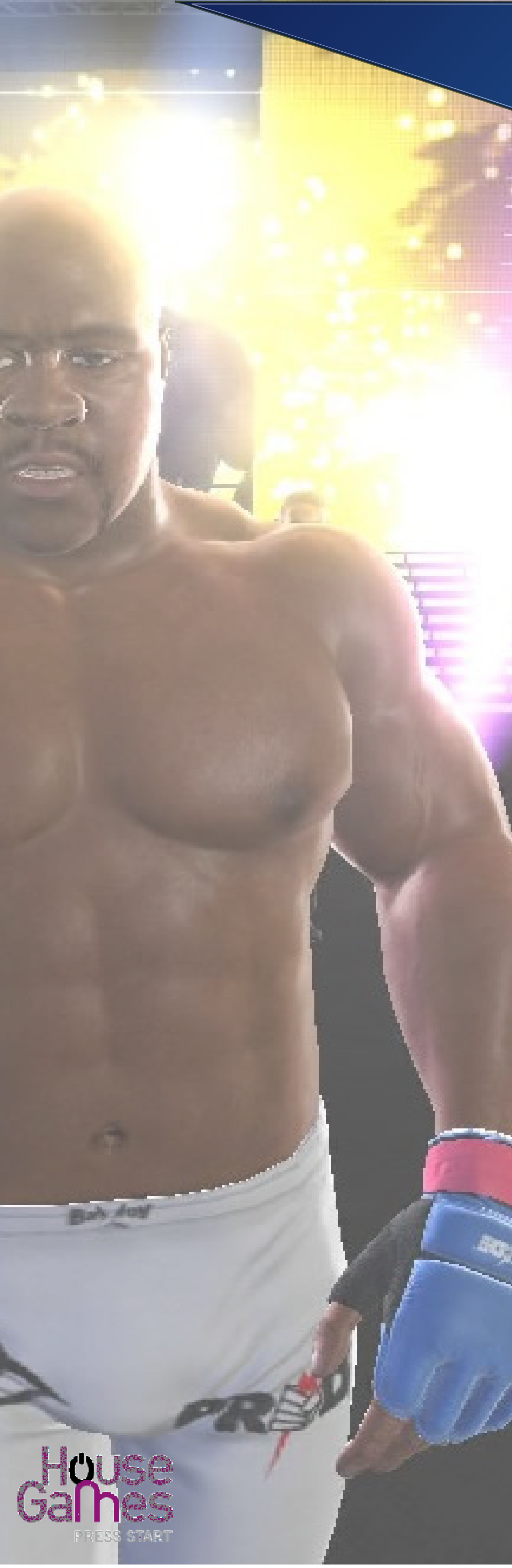
House Games
PRESS START

UFC® UNDISPUTED 3









UFC Undisputed 3 é um game de luta, desenvolvido pela Yuke´s e distribuído pela THQ, baseado na série Ultimate Fighting Championship, que realiza os campeonatos de MMA (Mixed Martial Arts — artes marciais mistas, em tradução livre). O jogo leva os jogadores a um octógono virtual, com foco essencialmente no combate em curta distância.

Essa versão traz como grande novidade e diferencial o modo Pride, que conta com possibilidades mais violentas de luta. As regras dessa modalidade são menos rigorosas, permitindo aos lutadores joelhadas na cara, por exemplo, além de trazer mais implementações visuais como neons e ambiente enfumaçado.

O game também traz como novidade as entradas dos lutadores em cada confronto, com músicas e trajes diferenciados. Existem divisões por classes de peso, contando com mais de 150 personagens disponíveis para serem escolhidos pelos jogadores. Outro grande diferencial dessa versão são os controles diferenciados para quem não é fã do gênero, podendo tornar a jogabilidade muito mais simples.

Os gamers que colocaram as mãos em UFC Undisputed 2010 reclamaram principalmente do alto grau de complicação dos golpes dentro das partidas. Essa critica foi acatada pela THQ que apresenta agora dois modos de controle, um mais simples e outro mais avançado.

O melhor é que mesmo na versão “profissional” os comandos são bem mais fáceis de serem executados do que nos games anteriores da franquia. Ainda assim, o jogo traz grande complexidade e isto pode ser visto em um supercompleto tutorial, que conta com mais de 60 lições divididas em quatro passos diferentes, que vão desde os movimentos mais básicos até os mais poderosos.

E se contar com um tutorial para entender como aplicar os golpes no UFC Undisputed 3 é importante, melhor ainda é poder visualizar as instruções em português. Tudo dentro do game recebeu tradução para a nossa língua, desde os menus, até as instruções apresentadas durante as partidas e os vídeos que aparecem como “bônus” entre uma jogada e outra





The Darkness 2 é a sequência para o título lançado em 2007. Assim como o original, o game é baseado nos quadrinhos lançados pela Mad Cow na década de 1990. No lugar da desenvolvedora do primeiro game, a Starbreeze, temos a Digital Extreme na produção do título.
Novamente, você encarna Jackie Estacado, o mafioso de vinte e poucos anos que continua atormentado pelo Darkness, as demoníacas criaturas são as grandes estrelas do título. Agora, entretanto, Estacado é o chefe da família criminosa Franchetti, sendo respeitado em toda Little Italy. Contudo, muitos ainda querem a sua cabeça, principalmente pelo fato de Estacado ser um homem extremamente poderoso.
Uma das primeiras novidades notadas no game é a mudança no estilo visual. Em vez de gráficos realistas, a desenvolvedora optou por um estilo artístico que simule os quadrinhos, trazendo concepções ao estilo cel-shade.
Além disso, temos um sistema de jogabilidade semelhante, no qual o jogador pode atirar com uma arma em cada mão e controlar as duas Demon Arms. Também é possível finalizar os oponentes de maneira extremamente brutal e invocar ajudantes (Darklings) para facilitar os combates.
A interação com o cenário está muito maior, permitindo que Estacado possa usar suas Demon Arms para arrancar postes, portas e outros objetos, utilizando-os da maneira que bem entender. Uma boa opção, por exemplo, é pegar uma porta, usar como cobertura e então lançá-la contra os inimigos para o objeto ganhar uma nova pintura, cor de sangue.

Assim como game que o antecede, The Darkness 2 continua sendo um FPS com alguns bons incrementos. Os poderes da escuridão dão a Jackie o controle sobre duas serpentes que agem como se fossem extensões de seu braço.

Com elas, o protagonista pode arremessar objetos do cenário, comer o coração dos inimigos para recuperar pontos de vida ou simplesmente dar chicotadas nos pobres coitados que encontrar.


WELCOME TO


CAFE
CHE CHE'S
CAFE BAR





O jogo conta a história de Valvatorez, um tirano ex-líder um partido para se rebelar contra o presidente do submundo. NIS America afirmou ainda em seu último boletim Prinny bomba; vol # 76, que Disgaea 4 estará vindo para a América do Norte em 06 de setembro de 2011. NIS America confirmou que a versão em Inglês conter diálogo um pouco mais voz do que os japoneses versão, e manterá as participações especiais do anime para os feitiços Omega camada.

Combate é levada a cabo de uma forma de estratégia por turnos. Aliados pode ser implantado em combate, cada um com suas próprias habilidades especiais e "Evilities", habilidades adicionais que são aplicadas a cada personagem. Inimigos e aliados podem ser apanhados e lançados, assim como os jogos anteriores Disgaea. No entanto, Disgaea 4 adiciona um novo recurso ao seu sistema de grilagem, permitindo que qualquer caráter amigável no campo para pegar outro personagem adjacente amigável, e continuamente buscar aliados, de uma forma de torre. Quando na formação torre, a amplitude do movimento dos caracteres empilhados aumentar. O caráter inferior da torre também pode jogar a torre à frente dele / dela para aumentar ainda mais a distância de movimento. Capacidades especiais podem ser activadas ao mesmo tempo na formação de torre, tais como ataques de equipe específicas e da capacidade de obter os itens normalmente inacessíveis devido a uma parede

No pós-jogo alguém leva sobre o medo, o Grande, e começa a mudar o mundo, resultando em várias pessoas de se tornar presidente e do mundo em mudança para caber seus desejos e necessidades. Estes são:
Axel, que se torna uma grande estrela
Flonne, que recebe os demônios para espalhar amor e paz
Raspberyl, que recebe os demônios para fazer trabalho voluntário
Etna, que recebe os personagens principais para tornar-se seus servos e elogiá-la continuamente "corpo bonito"
Laharl, que tenta derrotar Valvatorez para se tornar o personagem principal do jogo.
Após derrotá-los o culpado finalmente ganha controle total do Medo, o Grande, e revela-se ser Asagi, que quer seu próprio jogo. Eles derrotá-la e ela se junta, pondo fim à história pós-jogo.
Outros chefes opcionais são Prinny Kurtis, Priniger X (que não aderir) e Zetta (em forma humanóide regular), Zetta sendo mais forte o regular patrão (Land of Carnage não).
Baal não faz uma aparência (a sua alma tendo sido utilizada na criação de Priniger X), mas a mais forte é a sua espada Espada Baal.
O chefe mais forte segredo é Pringer X Gou a nível 5000, desbloqueado após Zetta é derrotado.
No social online do PlayStation 3 jogos de plataforma PlayStation Home , um espaço de jogo foi lançado para Disgaea 4 chamado DISGAEA 4 Salão .






14dm
BONUS
連続攻撃3回目 +20%
ヴァルバトーゼ
プリニー教育係
HP 349/357
SP 125/125
ATK 164 DEF 136
INT 139 RES 109
HIT 158 SPD 161
LV 18
装備⇔ステータス
移動範囲表示
全体メニュー
味方キャラ

TWISTED METAL



Twisted Metal é a primeira incursão da consagrada franquia destrutiva da Eat, Sleep, Play no PS3. Além de uma campanha single-player, o título trará também um novo modo multiplayer para até 16 jogadores simultâneos. E é aqui que o primeiro diferencial aparece: as disputas agora não serão mais estilo "lobo solitário", mas em facções divididas.

Organizados em facções, os jogadores não apenas têm a oportunidade de juntar armas (e carros) em prol de um objetivo comum — embalados ainda pela fidelidade a um clã —, como também podem escolher qualquer veículo, já que não há mais a ligação necessária entre personagem e automóvel.

Entre as facções disponíveis estão as Dolls: sujeitinhas com cabelos cor-de-rosa e atitude extravagante, nitidamente inspiradas na Dollface dos jogos antigos. Do outro, toda uma turba de cabelos flamejantes, parodiando o emblemático Sweet Tooth. São os Clowns. Outro diferencial das disputas multiplayer são os ataques conjuntos: enquanto você dirige, o seu igualmente insano companheiro pode disparar mísseis. Elegante, sem dúvida.

Twisted Metal traz ainda pela primeira vez veículos voadores, incluindo um portentoso helicóptero de guerra armado com mísseis e metralhadora. A jogabilidade se mantém bastante semelhante à dos títulos anteriores: "quadrado" para acelerar, "círculo" para frear e duas vezes "círculo" para a ré.

Twisted Metal é uma franquia que sempre manteve uma atmosfera tenebrosa. O novo game da série continua a experiência destrutiva, com benefícios. Dessa vez, há uma história — que pode não ser a melhor do mundo— mas, enfim, há contexto!

As cenas de corte e as animações do início são uma espécie de CG em "live action", que proporcionam uma atmosfera aterrorizante ao game. Por exemplo, o momento em que a mulher misteriosa enfia a tesoura no olho de Sweet Tooth é épico.

Mas, assim que o game começa de verdade, nota-se que as animações poderiam ter sido feitas com os gráficos em tempo real do jogo. O visual misterioso e as explosões frenéticas deixam a jogabilidade insana.

Mesmo que você não tenha jogado nenhum dos games anteriores da série, a jogabilidade ainda assim seria um dos pontos de destaque de Twisted Metal. O controle das máquinas de destruição é muito bem refinado e o balanço da relação "peso x potência" é muito respeitado. Isso quer dizer que se você dirige um caminhão e se choca contra uma moto, coitado do motoqueiro

Porém, o balanceamento vai além: os veículos possuem características próprias que fazem diferença no meio da pancadaria. No mesmo conflito (entre o caminhão e a motocicleta), o menor deles possui "um certo ataque" de motosserra e outro de um lança mísseis que podem deixar os caminhoneiros com sérios problemas.

















Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0393 / 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h

Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION







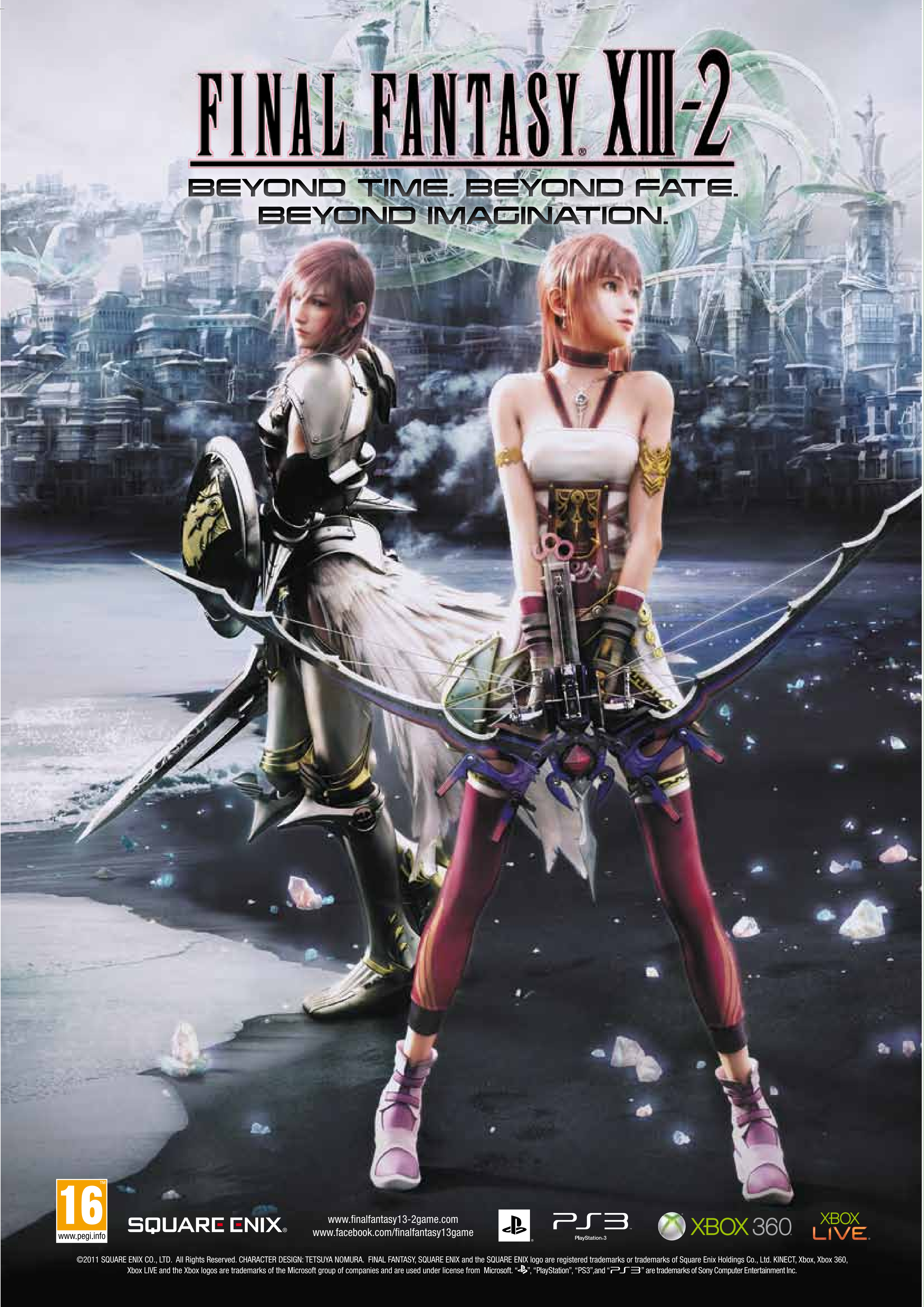
Em Metal Gear Solid 4, o jogador (Solid "Old" Snake) deve mover-se de maneira furtiva e inteligente. O jogo usa uma visão em terceira pessoa com movimentação livre da câmera, mas também permite jogar livremente no modo em primeira pessoa, além de uma visão sobre o ombro que pode ser mudada tanto para o lado direito como para o esquerdo. O sistema de combate corpo-a-corpo ("Close Quarter Combat", ou "CQC") foi totalmente remodelado.

Muitos elementos de jogabilidade dos títulos anteriores voltaram de forma inovadora: o jogador utiliza uma nova forma de camuflagem chamada "Octocamo", que substitui o sistema de camuflagem utilizado em Metal Gear Solid 3. Sua tonalidade azul-escuro permite ao seu portador misturar-se com o ambiente em apenas alguns segundos. Um novo aparelho em forma de tapa-olho, chamado "Solid Eye", substitui os vários binóculos e intensificadores de imagem dos títulos anteriores e, além do clássico disfarce da caixa de papelão, temos um barril de aço. Este barril é capaz de suportar disparos de armas de fogo e pode ser usado para rolar, deixando os inimigos inconscientes por um curto período de tempo, entretanto, deixa Snake enjoado se for usado excessivamente.

O jogo está cheio de flashbacks (na realidade são fotos de eventos passados, lugares, ou personagens) que explicam brevemente os fatos ocorridos nos jogos anteriores e como eles se relacionam com os eventos de MGS4.

Snake também recebe ajuda por um pequeno robô, o Metal Gear Mk. II (MKII), construído e controlado por Otacon. O pequeno robô é capaz de incapacitar inimigos usando um choque elétrico de baixa-voltagem, como também providenciar reconhecimento de áreas desconhecidas. Para se comunicar com outros personagens, usamos o sistema CODEC, já tradicional na série. O jogo foi desenvolvido com uma nova característica: um "anel de ameaça" branco, que mostra em tempo real a localização de inimigos próximos.

A jogabilidade de Guns of the Patriots é semelhante à dos jogos anteriores da série Metal Gear Solid. Snake, sendo controlado pelo jogador, deve mover-se por um ambiente hostil e cheio de inimigos sem ser notado. Apesar de Snake adquirir várias armas (abrangendo de pistolas a lançadores de granadas), a ênfase está em usar o stealth para evitar combates. Um número de objetos e ferramentas podem ser encontradas pelo caminho para ajudá-lo em tal tarefa, incluindo detectores de movimento para detectar soldados e a caixa de papelão tradicional da série Metal Gear, no qual Snake pode se esconder para que não seja visto. Embora em alguns aspectos o jogo tenha sido modificado (principalmente os gráficos), a tensão e o humor da série foram mantidos.


FINAL FANTASY XIII-2
BEYOND TIME. BEYOND FATE.
BEYOND IMAGINATION.
16
www.pegi.info
SQUARE ENIX
www.finalfantasy13-2game.com
www.facebook.com/finalfantasy13game
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3",and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



XBOX 360™

SIREN BLOOD CURSE

Siren: Blood Curse é um remake de seus antecessores — disponíveis para PlayStation 2 — do famoso gênero Horror Survival (Resident Evil e Silent Hill).

No game você encarna a pele de jovens jornalistas que trabalham para uma emissora de televisão americana, enviados à Hanuda para investigar o mistério macabro que envolve toda a vila.

A história é percorrida em um sistema linear, contando com múltiplos personagens para resolver as intrigas da região nipônica. Shibitos — mortos-vivos no estilo dos filmes japoneses — estão por toda a parte, e para destruí-los o jogador conta com armas de fogo e combate corpo a corpo. Alguns ataques podem criar combinações de golpes para ampliar o dano e, além disso, golpes específicos exibem uma seqüência cinematográfica excitante.

Com gráficos e jogabilidade aprimorada, o game — disponível somente para PlayStation 3 — é assustador por ter uma perspectiva sombria, típica em filmes contemporâneos de terror, e transcreve o medo para os videogames.

O jogo recebeu muitas análises favoráveis, conseguindo uma média de 81% no Metacritic, baseada em 22 análises,[4] e 79% no Game Rankings, baseado em 21 análises.

Siren: Blood Curse, conhecido no Japão como Siren: New Translation, é um jogo eletrônico de survival horror de estratégia desenvolvido pelo Japan Studio, uma companhia da Sony Computer Entertainment, para o PlayStation 3. Ele foi lançado mundialmente em 24 de julho de 2008, em BD-ROM para o Japão, e na PlayStation Network para a América do Norte e Europa. Além disso, o jogo também teve a opção de baixar um conteúdo limitado, chamado "Survival Campaign", na PlayStation Network, lançado no Japão nos dias 13 e 14 de julho. Uma versão em BD-ROM ainda será lançada na Europa no dia 31 de outubro de 2008.[1] Este jogo lembra muito o primeiro da série, Siren, com várias alterações na estrutura e no seu conteúdo

A história começa no dia 3 de agosto de 2007 e baseia-se no grupo de televisão dos Estados Unidos que vão ao Japão parha investigar e documentar a lenda da ilha Hanuda, a "vila desaparecida", onde dizem ter acontecido sacrifícios humanos há trinta anos. Uma nova jogabilidade permite dividir a tela automaticamente enquanto usa-se o sightjacking, uma habilidade única da série que permite ver através dos olhos de outra pessoa, podendo usá-lo enquanto o jogador movimenta-se livremente. Mais de cinquenta armas estão disponíveis em todo o jogo, cada uma com o seu próprio movimento de finalização.







VISUAL: 9

JOGABILIDADE: 10

AUDIO: 10

DIVERSAO: 8,5

ALICE MADNESS RETURNS



Alice: Madness Returns é a continuação de American McGee's Alice — título de ação/plataforma que transporta o jogador para uma versão sombria dos clássicos de Lewis Caroll: Alice no País das Maravilhas e Alice Através do Espelho.

Onze anos se passaram desde os eventos do primeiro jogo, para quem não lembrar a família de Alice morreu em um terrível incêndio, tragédia que levou a pobre garota a loucura. Internada em um manicômio a garota é finalmente liberada, depois de dez anos, sob os cuidados de um psiquiatra, mas de volta à Londres ela acaba sendo levada de volta ao distorcido País das Maravilhas.

A jogabilidade gira em torno de sequências de plataforma e combate. Alice empunha a fiel lâmina Vorpal e recebe a adição de novos equipamentos — um moedor de pimenta, um bule de chá e um cavalinho de pau.

Alice: Madness Returns é belíssimo, isso se levarmos em consideração apenas a direção de arte. O título apresenta visuais estilizados que criam dois universos distintos, mas igualmente perturbadores. A realidade sombria e a alucinação deturpada de Alice são apresentadas brilhantemente graças a um design muito inspirado.

Criativos e assustadores, o universo de jogo passa um clima surreal, onírico, que prende o jogador mesmo sem utilizar recursos técnicos de ponta. Os cantos grotescos da mente de Alice despontam em ambientes cheios de "vida", povoados por lesmas multicoloridas e bonecas de porcelana amaldiçoadas — sem contar Chapeleiros desmembrados e camundongos despóticos.

A história está repleta de enigmas e reviravoltas e prende a atenção do jogador. Além disso, os personagens do título original estão de volta — no entanto, todos sofreram mudanças, adaptando-se a nova "realidade" de Alice.

Alice: Madness Returns aproveita alguns elementos da visão original de Lewis Carroll e corrompe todo o resto. A trama é tão abstrata e atraente quanto os visuais. Como já adiantamos, o jogo acompanha Alice — que apesar de ter sido liberada da instituição em que estava internada, ainda não está curada.

O sistema de combate é eficiente, mesclando ataques à distância e corpo a corpo (melee). Além disso, as armas são extremamente criativas, condizendo com o estilo bizarro de toda a produção. Assim, você empunhará a lâmina Vorpal — uma faca de açougueiro , um moedor de pimenta e até mesmo um cavalinho de brinquedo como armas na sua luta pela sanidade.



VISUAL: 6,5
JOGABILIDADE: 7
AUDIO: 7
DIVERSAO: 7,5





O jogo pode ser jogado com até 4 jogadores via tela dividida eo jogo pode ser tomado em linha com um máximo de 20. No entanto, os usuários não podem jogar splitscreen online. Essas raças podem ser jogados em equipes e as partidas podem ser alterados para apoiar certos power-ups, carros, pistas e outras variáveis. Um tipo de jogo chamado "World Tour" é essencialmente uma opção de jogo rápido para os jogadores que querem saltar em um jogo. Aqui, cada jogador é dado um carro aleatório e jogado em uma série aleatória de cursos com um conjunto de regras padrão. Outros modos multiplayer pode ser desbloqueado quando fã de vários usuários do aponta culminam em um total certo.

Apesar das vendas decepcionantes, Nick Davies, da Bizarre Creations anunciou em janeiro de 2011 que o estúdio pretende criar mais jogos na série, e queria torná-lo o maior franquia de corrida. Ele atribuiu o desempenho das vendas de borrão , ao fato de que o jogo foi lançado em "um tempo muito ocupado para jogos de corrida", e que "saiu ao mesmo tempo como ModNation Racers e Split / Second ". No entanto, ele acredita que "a componente multiplayer forte daria o poder do jogo ficar", e "isso vai ser um gravador lento".

Em 16 de novembro de 2011, a Activision anunciou que estava fechando a Bizarre Creations, afirmando que "Nos últimos três anos desde a nossa compra de Bizarre Creations, os fundamentos do gênero de corridas mudaram significativamente. Embora nós fizemos um investimento substancial na criação de um novo IP , blur , ele não encontrou um público comercial. Bizarre é uma equipe muito talentosa de desenvolvedores, no entanto, por causa dos fatores econômicos mais amplos que afetam o mercado, estamos explorando nossas opções sobre o futuro do estúdio, incluindo uma possível venda da negócios "

O jogo foi geralmente bem recebido pela crítica, com uma pontuação Metacritic de 83/100 no Xbox 360 e uma 82/100 no PlayStation 3 e PC.

Brian GameZone de Rowe deu ao jogo um 7.5/10. "No single-player, Blur é um jogo de corridas de média, com uma torção powered-up. Repetindo corridas e receber belos carros que permanecem inalteradas devido à falta de personalização fica velho rápido. A desatualizado rave-vibe, incluindo a música e menus, não faça a apresentação de qualquer favorece tanto.



VISUAL: 9
JOGABILIDADE: 9
AUDIO: 7,5
DIVERSAO: 9,5

inFAMOUS

É um jogo de mundo aberto exclusivo para o PlayStation 3. Ele foi desenvolvido pela Sucker Punch Productions, publicado pela Sony Computer Entertainment, e lançado em 2009. Em Infamous, o jogador controla o protagonista Cole MacGrath, um mensageiro de bicicleta pego no epicentro de uma explosão que assola vários quarteirões da cidade fictícia Empire City, resultando em um caos na cidade, enquanto Cole desenvolve super-poderes baseados na electricidade. Embora o jogo segue a história de Cole usando suas novas habilidades para restaurar alguma aparência de ordem, em Empire City, é dado o jogador várias oportunidades para usar estes poderes para o bem ou para o mal, no jogo é usado o sistema de Karma, afetando, em última instância o crescimento personagem, a reação de Cole em sentido a relação na população da cidade, como elementos finais da história.

A Sucker Punch desenvolveu Infamous como uma mudança de ritmo comprado com seu jogo anterior Sly Cooper série baseado em stealth, mas usando como uma inspiração de contar a origem da história a revistinha em quadrinhos para ajudar o jogador a ficar mais conectado com Cole.

Infamous combina elementos de plataforma, tiro em terceira pessoa, enigmas, e elementos de RPG. Como o jogo se passa numa cidade pós apocaliptica, o jogador se interage com o mundo da Empire City a cidade natal de Cole, através do recém-adquirido poder de Eletrocinese que são usadas para a circulação, tanto para atacar e se defender nos combates, usados para melhorar ou para piorar o modo como de tratamento perante aos cidadãos da Empire City. Os golpes principais são socar com uma mão ou pés de energia e disparar um raio leve ou mais forte com a mão, o jogo apresenta dezessete diferentes poderes eléctricos que vão desde simples parafusos que não consomem energia para Cole, campos magneticos, e trovoadas que drenam a maior parte da energia da Cole, como uma bateria, ele deve ter guardado a carga de energia elétrica, representada por um marcador, o jogador pode recarregar Cole por drenagens de electricidade a partir de fontes de alimentação (que exige que Cole reinicie seus poderes no principal gerador nessas área), ou de seres vivos; a recarga também restaura a saúde Cole, mas se o jogador fica de fora da batalha por algum periodo, a saúde de Cole vai se recuperando sozinha durante ao longo do tempo.

VISUAL: 8
JOGABILIDADE: 9,5
AUDIO: 9
DIVERSAO: 10





RED DEAD REDEMPTION

A maior parte do enredo do jogo se baseia no ano de 1911, durante o declínio do Velho Oeste Americano. O jogo conta a história de John Marston, um ex-criminoso, enquanto ele inicia a caça pelos antigos membros de sua ex-gangue. A esposa e filho de Marston são sequestrados pelo governo como forma de adquirir seus serviços como um caçador de recompensas, prometendo a libertação de sua família após o fim de seus serviços. Sem outra opção, ele inicia a busca de seus ex três companheiros para trazê-los à justiça.

Após seu lançamento, Red Dead Redemption foi aclamado mundialmente, adquirindo uma média de 95% nos agregadores Metacritic e GameRankings, tornando-se um dos jogos mais bem recebidos por ambos os sites, tanto para os consoles de PlayStation 3, quanto para os de Xbox 360. Ganhou vários prêmios no Spike Video Game Awards, incluíndo melhor jogo do ano, melhor música em um jogo ("Far Away", composta por José González), melhor trilha sonora original e melhor pacote de expansão (por Undead Nightmare). Críticos elogiaram seu visual, música, mundo aberto e o enredo. De acordo ao Grupo de Vendas NPD, Red Dead Redemption vendeu mais de dois milhões de unidades nos meses de maio e junho combinados.

Red Dead Redemption é um jogo de mundo aberto. Jogadores podem interagir com o meio ambiente e engajar-se em combate contra inimigos, utilizando várias armas de fogo. Diferentes raças de cavalos são a principal forma de transporte, o que ocorre uma variedade na qualidade. Estes cavalos precisam ser domados para serem então utilizados. Nadar não é uma opção, já que o protagonista John Marston não sabe nadar — ele irá se afogar se aventurar-se em uma região muito profunda da água.

Em adição a seguir a história principal, os jogadores podem tomar parte em eventos aleatórios que encontram enquanto exploram o Oeste. Nestes eventos são incluídos roubos, emboscadas, pedidos de assistência, encontros entre estranhos, tiroteios e perigosos ataques de animais silvestres. Por exemplo, o ataque á cidade: um grupo de bandidos dirige-se a uma cidade atirando e arrastando uma pessoa, o jogador pode matá-los e salvar a pessoa, então irá receber bônus de honra e fama por isso. O jogador pode também iniciar atividades opcionais alternativas incluindo duelos, caça recompensa, coleção de ervas, apostas, e caçar animais em troca de peles, carne e outros itens.

Red Dead Redemption faz uso de um sistema de moral onde os jogadores têm a habilidade de ganhar 'honra' positiva ou negativa. Alguns dos meios de ganhar honra positiva incluem capturar um fugitivo vivo ao invés de morto, ou salvar um inocente sequestrado. Honra negativa pode ser obtida cometendo crimes incluindo assassinato e roubo de civis. Isso funciona juntamente com outro sistema, 'fama', mudando e administrando o modo que as pessoas reagem ao status de honra de Marston. Se Marston tem honra negativa, xerifes, deputados e civis irão usualmente dizer obcenidades à Marston e se sentir inseguro perto dele; seguidores da lei irão até ameaçá-lo de morte se o virem novamente. Se ele, no entanto, tiver honra positiva, as pessoas irão geralmente saudá-lo e se sentir seguros perto dele. Ao passo que a fama e honra de Marston vão aumentando, caçadores de recompensa irão pensar duas vezes antes de tentar uma captura e civis ignoram boa parte de seu comportamento criminoso. Marston pode, de qualquer forma, utilizar a bandana para impedir que sua fama e honra sejam alteradas.

VISUAL: 8
JOGABILIDADE: 10
AUDIO: 10
DIVERSAO: 10







DRIVER SAN FRANCISCO

O jogo foi revelado oficialmente na E3 de 2010 e lançado na América do Norte a 6 de Setembro de 2011 e na Europa a 2 de Setembro de 2011, nas plataformas Xbox 360, PlayStation 3, Wii e no sistema OnLive, enquanto que a versão para Windows foi lançada a 27 de Setembro e a 30 de Setembro de 2011 na América do Norte e na Europa respectivamente. Uma demo para um jogador para Xbox 360 e PlayStation 3 ficou disponivel a 10 de Agosto de 2011 e a demo para multijogador online a 17 de Agosto, ambas para transferência através da Xbox Live e da PlayStation Network.

O jogo se passa alguns meses após os acontecimentos de Driv3r. É revelado que ambos Tanner e Jericho sobrevivem ao tiroteio em Istambul. No trailer do jogo, é revelado que, desde então, os dois homens se recuperaram e Jericho escapou em San Francisco,

Imagem retirada do filme inicial, mostra dois dos protagonistas do jogo: Tobias Jones (atrás) e o personagem principal John Tanner.

enquanto Tanner o persegue lá. Jericho é mostrado sendo transportado na parte traseira de um caminhão de prisão, mas consegue escapar com um frasco de ácido escondido dentro da sua boca. Ele domina os guardas, e sequestra o caminhão. Tanner e Tobias testemunham este acontecimento do carro de Tanner, perseguindo Jericho enquanto ele provoca o caos nas ruas da cidade. Tanner acaba na frente de Jericó num beco, e é empurrado para frente de um reboque de um tractor. Um acidente grave acontece, colocando-o em coma. O jogo terá lugar no sonho de Tanner em coma.

O jogo é similar aos jogos anteriores da série. O jogador controla Tanner em várias missões através das ruas de San Francisco, embora agora seja impossível sair do carro a pé. Uma nova característica é o "SHIFT" (inspirado no Google Earth), que permite a mudança de Tanner de um carro para outro para continuar a missão, embora não seja ilimitado. A barra de Shift pode ser de novo recarregada fazendo coisas como derrapagens, grandes saltos e conduzir em transito contrário. O Shift também pode ser actualizado de tempos em tempos, que permite ao jogador poder mudar para carros mais distantes e para outras partes da cidade ainda mais longe. Com Shift, o jogador também pode iniciar missões. Usar o Shift, no entanto, não é obrigatório, por isso o jogador pode terminar o jogo sem mudar para qualquer outro carro. Além da capacidade de usar Shift, todos os carros estão equipados com recurso limitado para se usar o turbo, exigindo que se empurre para cima o direcional esquerdo para se usar. Os jogadores também podem empurrar outros carros, usando L2 na PlayStation 3 ou o botão de ombro esquerdo na versão Xbox 360, para executar um ataque especial de choque ("Ram Attack").

VISUAL: 8,5
JOGABILIDADE: 8,5
AUDIO: 9
DIVERSAO: 8,5

O modo Film Director, que esteve ausente em Parallel Lines está incluído, podendo os jogadores partilhar vídeos online (no site Driver Club). O jogo também está sendo descrito como um "regresso às origens" para a série, como a capacidade de sair do carro, que foi introduzido em Driver 2, foi removido porque os desenvolvedores sentiram que muitos jogos já têm este tipo de recurso e já "não era desejável [por nós] a apenas copiar esse tipo de mecânica." Espalhados pela cidade estão várias missões de história, missões secundárias, pequenos desafios ("Dares"), a possibilidade de comprar garagens, mudar as peças dos carros, assim como adquirir novos veículos. O jogo corre a 60fps em campanha para um jogador e a 30fps no modo multiplayer.

Pela primeira vez na série, o jogo inclui mais de 130 carros totalmente licenciados e totalmente destrutiveis, veículos desportivos, clássicos, modernos e "buggies" incluindo as marcas Cadillac, Shelby, Alfa Romeo, Aston Martin, Chevrolet, Lamborghini, Ruf, Dodge, Pagani Zonda, DeLorean, Volkswagen e Ford. Para além dos licenciados, juntam-se aproximadamente mais outros 20 veículos, como caminhões, autocarros, carros de bombeiros entre outros que permaneceräo sem licença. Num vídeo lançado em Julho de 2011 é mostrado alguns dos veículos usados no jogo.

O jogo esteve em desenvolvimento durante cinco anos.[38] Um novo jogo da série foi confirmado que estava em produção no Tokyo Game Show de 2005, quando a Sony anunciou uma lista de 102 jogos que seriam lançados na PlayStation 3.[39] A Ubisoft confirmou mais tarde um novo jogo Driver depois de adquirir a série da Atari.[40] Em Junho de 2008, a BBC realizou relatórios sobre a indústria de jogos de computador,[41] entre os relatórios estavam imagens de desenvolvimento do novo jogo Driver.[42] Em 21 de Abril de 2009, a Ubisoft registou o nome Driver: The Recruit.[43]

Pela primeira vez na série, há veículos licenciados, todos com visão de interior e destrutiveis.[18][34]
Em Janeiro de 2010, foi confirmado que um jogo novo de Driver estava em desenvolvimento e com lançamento previsto para o ano fiscal da Ubisoft que terminava em Março de 2011.[44] Em 23 de Abril de 2010, a Ubisoft registou o domínio "driversanfranciscogame.com", bem como "driversanfrancisco.com" e "driversanfran.com", sugerindo que a cidade de San Francisco iria ser o cenário do novo jogo da série.[45][46] Em 27 de Maio de 2010, a Ubisoft confirmou que o próximo capítulo da série Driver apareceria na E3 de 2010, juntamente com outros jogos da empresa.[47][48] Em 07 de Junho de 2010, a Ubisoft lançou um site com um teaser contendo um reboque de ação ao vivo, assemelhando-se à primeira missão do jogo driver original, juntamente com uma contagem regressiva para a conferência de imprensa da Ubisoft na E3 de 2010.







L.A. Noire é o primeiro game da produtora Team Bondi, fundada por Brendan McNamara, diretor e roteirista de The Getaway, do Team Soho da Sony. O jogo é produzido e distribuído pela Rockstar Games.

Como o próprio título denuncia, a ação se desenrola na Los Angeles no ano de 1947, com uma atmosfera noir.

O jogo foi publicado para os consoles PlayStation 3 e Xbox 360. No dia 24 de junho de 2011 (mesmo ano em que o jogo foi lançado), a Rockstar Games e a Team Bondi anunciaram a versão para PC com lançamento no outono, com suporte para o modo 3D Estereoscópico

O jogo mistura elementos investigativos, como mistério e solução de crimes, com cenas de ação envolvendo perseguições a pé e de carro, tiroteios e lutas corporais. O jogo utiliza a mesma engine de Grand Theft Auto IV (com melhorias e adaptações), mas, diferentemente de GTA IV, o jogador não pode usar armas indiscriminadamente e deve evitar danos a carros, pessoas e ruas. Na verdade, armas só estão disponíveis em momentos específicos do jogo. Bater em carros, postes, semáforos e outros objetos, além de atropelar pessoas, pode diminuir a pontuação final do jogador.

O protagonista é o policial Cole Phelps, que deve investigar uma série de casos complexos que envolvem assassinatos brutais, acidentes de trânsito, tráfico de drogas e incêndios criminosos, mesmo com a interferência da imprensa, colegas corruptos e pessoas poderosas que não querem ver os crimes solucionados. Phelps começa como um policial[3], mas logo é promovido a detetive e no decorrer do jogo vai assumindo diferentes departamentos: trânsito, homicídios, narcotráfico e incêndios criminosos. Em cada departamento, Cole ganha um parceiro e um carro diferente, e uma nova série de missões, ou "casos". Diferentemente de jogos como GTA, em que o jogador deve ir a um certo ponto para ativar missões, no jogo L.A. Noire os casos emendam automaticamente uns nos outros. Entre cada caso, flashbacks das memórias de Cole na guerra são exibidos. No final de cada caso, o jogador é avaliado em um ranking de uma a cinco estrelas, dependendo de sua performance nos interrogatórios e nas investigações.

Quando o jogador investiga uma área, um som parecido com o de uma campainha toca cada vez que ele passa por uma pista. As pistas podem incluir cadáveres, bolsas, manchas de sangue, marcas de freadas, pegadas, janelas quebradas, objetos em geral e jornais, que podem ser lidos para aprofundar histórias paralelas ao enredo principal. Durante os casos, Cole carrega um caderno de anotações, que registra todas as pessoas, lugares e objetos relacionados ao caso, com seus respectivos detalhes, além de mostrar o atual ranking do jogador.





XBOX 360



- VISUAL: 9
- JOGABILIDADE: 9
- AUDIO: 10
- DIVERSAO: 9.5

BAYONETTA

ベ ヨ ネ ッ タ

Jjogo de ação para Xbox 360 e PlayStation 3, dirigido por Hideki Kamiya, diretor de outros jogos como Devil May Cry, Okami e Viewtiful Joe. O jogo foi desenvolvido pela Platinum Games, desenvolvedora recém-fundada (criadora de Madworld para Wii) e contou com a publicação pela Sega (também foi responsável pela versão para PS3). Passando-se em uma cidade fictícia na Europa, o jogo se centra sobre a sua personagem-título, Bayonetta, que pode utilizar quatro revólveres, entre outras armas e executar ataques mágicos para derrotar vários inimigos. O jogo conta com cinco níveis de dificuldade, seus dois mais fáceis contém um modo de jogo jogável com apenas um botão, similar a um modo que Kamiya usou em Devil May Cry. Seus personagens foram desenhados com estilo moderno e fashion em mente, enquanto a sua música é amplamente otimista e feminina. Bayonetta é um dos poucos jogos que já conseguiram a nota máxima (40/40) na conceituada revista japonesa Famitsu.

O jogo começou a ser desenvolvido em torno de janeiro de 2007, e foi lançado no Japão no final de outubro de 2009. Ele foi promovido através de um comercial de televisão, com música de cantora pop japonesa, Michi, um concurso de sósias, um tema para o navegador Google Chrome, um livro de imagens e trilhas sonoras. Opiniões críticas de versões pré-lançamento elogiaram seus movimentos facilmente aprendido, ritmo rápido, batalhas de chefes, "Witch modo mecânico de desaceleração" e design de personagens e fases. No entanto, lamentou que as taxas de frame inconsistente, problemas gráficos e técnicos em sua versão de PS3, bem como a sua utilização de ângulos de câmera em ambas as versões.

VISUAL: 10
JOGABILIDADE: 10
AUDIO: 10
DIVERSAO: 10









Alan Wake é um jogo eletrônico de ação baseados em histórias do gênero horror psicológico, desenvolvido pelo estúdio Remedy Entertainment e publicado pela Microsoft Game Studios, lançado para Xbox 360 em 2010. A trama gira em torno de Alan Wake, um escritor de Bestsellers de horror psicológico, tentando descobrir os misterios por trás do desaparecimento de sua esposa enquanto estavam de férias em uma cidade pequena chamada Bright Falls, em Washington, onde ele vivencia os eventos de seu último livro que ele não lembra de ter escrito. O personagem Alan Wake foi modelado a partir de Ilkka Villi e dubaldo por Matthew Porretta na versão em inglês.

Além do jogo em si, que é dividido em 6 episódios como as séries de TV, a história do jogo é continuada com mais dois episódios especiais, disponiveis via downloadable content, chamados "The Signal" e "The Writer". Uma série de livros e seis episódios de uma websérie em live-action chamada Bright Falls expandem o universo de Alan Wake e foram usados como marketing para o jogo.

Remedy Entertainment é conhecida pela criação da série Max Payne (2001), e sua continuação, Max Payne 2: The Fall of Max Payne (2003). Escrito por Sam Lake (escritor dos dois primeiros jogos da série Max Payne), Alan Wake é o primeiro jogo do estúdio desde Max Payne 2, e levou 5 anos para ser criado; um tempo muito incomum para o desenvolvimento de um jogo. O jogo foi criticamente aclamado, e é reverenciado por sua narrativa, ritmo e atmosfera. Foi atribuido a Alan Wake o primeiro lugar no "Top 10 Jogos de Videogame de 2010" da revista Times

Alan Wake, um escritor de bestsellers, não conseguia escrever nada há dois anos. Sua mulher, Alice, o levou para a pequena cidade de Bright Falls, para recuperar sua criatividade. Alan pega as chaves e o mapa de sua cabana alugada com uma mulher de véu preto que estava no lugar do dono da cabana que estava doente. Eles dirigem até uma cabana em Cauldron Lake. A medida que vão desempacotando a bagagem, Alan descobre que Alice trouxe uma máquina de escrever, com esperanças de que ele pudesse começar a escrever um novo livro. Nervoso com sua persistência, Alan sai da cabana para caminhar, e momentos depois ouve sua esposa gritar. Ele vê que alguma coisa puxou Alice para as águas do lago, e ele pula para salvá-la, mas perde a consciência ao entrar em contato com a água.

Alan acorda em um acidente com seu carro. Ele começa a fazer seu caminho de volta para a cidade, encontrando várias criaturas do folclore da cidade de Bright Falls cobertas pela escuridão que querem lhe matar; Alan descobre que a luz é a única arma que pode parar essas criaturas. Ele também se depara com uma aparição fantasmagórica de um mergulhador, que joga páginas de um manuscrito para Alan coletá-los. Alan reconhece que é um trabalho seu, mas não lembra de tê-lo escrito, o manuscrito o avisa sobre as criaturas e o que vai acontecer, assim, podendo escapar com segurança. Na cidade, Alan descobre que ficou desaparecido por uma semana desde quando pulou no lago, e ele fica ainda mais confuso quando a xerife Sarah Breaker mostra-lhe que nenhuma ilha ou cabana existiu no lago por quase 30 anos. Barry, amigo de Alan e seu agente, logo aparece na cidade para ajudar Alan com o desaparecimento de sua mulher, e o caso atraiu o interesse do agente do FBI Robert Nightingale que acredita que Alan está por trás do desaparecimento de Alice.

XBOX 360

VISUAL: 9,5
JOGABILIDADE: 8,5
AUDIO: 9,5
DIVERSAO: 9,0






RE
House Games
PRESS START


XBOX 360
SIDENT EVIL™
Operation Raccoon City
House Games
PRESS START

O jogo foi desenvolvido pela Slant Six Games e pela Capcom. Resident Evil: Operação Raccoon City é um jogo de tiro em terceira pessoa lançado em 20 de março de 2012 para a PlayStation 3 e Xbox 360 e em maio de 2012 para Microsoft Windows.
O jogo se passa durante os eventos de Resident Evil 2 e Resident Evil 3: Nemesis, em Raccoon City, cujos moradores foram transformados em zumbis depois do surto do T-Virus, uma arma biológica ilegalmente desenvolvida pela compania farmacêutica Umbrella Corporation.

É setembro de 1998 e a ação se concentra em Raccoon City, cujo destino já foi determinado com as horríveis consequências do mortal vazamento do T-vírus, desenvolvido no Complexo de Pesquisa da Umbrella. Com a necessidade de encobrir o caso, a Umbrella envia uma equipe de elite para Raccoon City para destruir todas as evidências que a ligam ao incidente e eliminar qualquer sobrevivente. Enquanto isso, o governo dos Estados Unidos colocou a cidade em quarentena e enviou sua própria equipe de soldados de elite para determinar a origem do misterioso incidente.
O jogador assume o papel de um soldado do Serviço de Segurança da Umbrella (U.S.S), competindo sozinho ou com até outros quatro jogadores em uma batalha contra todas as forças competidoras presentes em Raccoon City. Espere pelo retorno dos inimigos originais da série, locais icônicos, como o Departamento de Polícia de Raccoon City e os personagens favoritos dos fãs, incluindo Leon S. Kennedy, um policial novato que está na sua lista de pessoas a serem eliminadas. E, ao contrário do que muitos pensam, Resident Evil: Operation Raccon City não tem relação com a cronologia da série.

A idéia do jogo surgiu durante o desenvolvimento de Lost Planet 2. A edição de maio 2011 da Revista Oficial do Xbox, a ser lançado em 05 de abril, mostra uma imagem de um indivíduo em uma máscara de gás ao longo da Umbrella, Inc. logo na capa da edição. Em 01 novembro de 2010 Kotaku informou sobre um boato de que Slant Six Games, desenvolvedora de SOCOM: Confrontou EUA Navy SEALs, estava desenvolvendo Resident Evil: Raccoon City. Em seu site, Slant Six Games escreveu que era neste momento a desenvolver "um projeto novo e surpreendente" que foi anunciada, que foi desenvolvido em conjunto com um parceiro de publicar "novos em uma franquia de classe mundial.

A IGN atribui uma pontuação 4/10 afirmando que "Um surto de zumbis real teria sido menos trágico." A GameInformer deu a nota de 6/10. A GameSpot atribuiu 4.5/10. A GamesRadar com o titulo: "Jogue este jogo por algumas horas e estará rezando para um real apocalipse zumbi começar", dá a nota de 3/10 e refere como pontos fortes do jogo "a variedade de classes de perícia, as gargalhadas por rir-mos da IA estúpida e acabar o jogo e nunca mais voltar a jogá-lo" e como pontos fracos "o sistema de cobertura, tentar reanimar alguém e em vez disso apanhar uma arma e nós próprios por termos comprado este jogo."

O jogo contem 20 personagens contendo personagens da História original e novos.


Service
ICE







Sessão Retro




SEMP
Sessão Retro
Sessão Retro


GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
MICHELIN
Castrol



GRAN TURISMO®

THE REAL DRIVING SIMULATOR

É um jogo eletrônico de corrida e gerenciamento de carros produzido pela SCEA (Sony Computer Entertainment America) e pela Polyphony Digital para PlayStation 2 e lançado em 28 de Dezembro de 2004, no Japão e Hong Kong (NTSC-J), 22 de fevereiro de 2005 nos Estados Unidos (NTSC-U / C), e de 9 de março de 2005, na Europa (PAL), e já foi adicionado a lista Greatest Hits, que é uma re-edição para os jogos mais vendidos nos EUA.

É no formato DVD-9. Depois de ser adiado por mais de um ano e meio pela Polyphony Digital, e apesar do lançamento de Gran Turismo 4 Prologue e seu modo online removido (mais tarde adicionaram no Gran Turismo 4,a versão Online para teste), Gran Turismo 4 foi ainda um dos jogos mais vendidos em 2005, e vendeu um milhão de cópias em sua primeira semana no varejo japonês. O jogo apresenta 722 carros de 80 fabricantes, desde logo em 1886 a Daimler Motor Transporte e tanto para o futuro como conceitos para 2022. O jogo também apresenta 51 faixas, muitas das quais são novas ou modificados das versões antigas de Gran Turismo.



As versões do jogo chinesa, japonesa e coreana foram ambas empacotadas com mais 212 páginas de guia de condução e lições sobre a física nas corridas. Uma edição limitada, a versão online para teste de Gran Turismo 4, foi lançado no Japão no verão de 2006, e um título para PSP, Gran Turismo (PSP), que foi lançado em 2009.

Gran Turismo 4 é o primeiro jogo no PS2 a apoiar a resolução 1080i. Ele também suporta 480p (apenas NTSC) e modos widescreen.

Apesar da falta de jogabilidade online, GT4 não suporta no PlayStation 2 o Network Adapter, que pode ser usado para se comunicar com outros consoles PS2 e criar um multi-tela de configuração. Além disso, o adaptador de rede pode ser usado para jogar jogos em uma sub-rede local para até seis jogadores, embora os carros personalizado não poderem ser utilizados em uma LAN no jogo.

Havia algum tempo que a Sony, criadora e produtora do Playstation, vinha reparando no grande sucesso dos jogos de corrida, tanto de seu console como nos das concorrentes. Need For Speed havia abandonado os arcades e fazia sucesso no PlayStation. Alguns produtores japoneses procuravam uma produtora boa para realizar sua grande idéia: Um simulador de corrida completo, em que você tem que até tirar licença para dirigir. Eles pensavam em colocar carros reais, modelos e protótipos reais e usar tudo isso sob licença das maiores e mais (ou menos) conhecidas montadoras de carros.


1/2
MEJOR
00: 55: 54


BMW Z4 3.0i
GRAN TURISMO 4 / ©SCEI


Spoon CIVIC Type-R (EK) '99
IGN.COM


FORD
XBOX

Sega GT2002™



Se Gran Turismo 3 (do Playstation 2) pudesse falar, ele chamaria Sega GT 2002 de Mini-Me. Este novo jogo da Sega para o Xbox pode ser considerado uma versão reduzida, em praticamente todos os quesitos imagináveis, do jogo da Polyphony que revolucionou a corrida de automóveis digital. Mas Sega GT 2002 não merece sofrer de complexo de inferioridade, afinal, desconsiderando as comparações com GT3, até que é um jogo bastante competente.

É engraçado, mas desde o primeiro segundo Sega GT 2002 segue à risca a fórmula Granturísmica do sucesso, sendo um dos raros jogos de corrida da Sega a conterem um filminho na apresentação, misturando cenas em CG com replays das corridas do jogo.

Daí em diante é tudo mais ou menos a mesma coisa. Temos o modo básico Quick Battle¿ (batalha no caso é a corrida), Time Attack¿, Chronicle Mode (corrida de carros antigos) e Career Mode, que é o modo de carreira inventado por Gran Turismo, onde você basicamente compra carros e compete em corridas remuneradas.

O modo de carreira de Sega GT 2002 está longe da complexidade do equivalente em Gran Turismo 3, mas até que funciona direitinho, e traz algumas poucas novidades interessantes, como uma garagem em 3D que você pode decorar com troféus e pôsteres de fotos tiradas nas corridas.

O grande problema de Sega GT 2002 é que, inevitavelmente, ele tem que ser comparado o tempo todo com Gran Turismo 3 (mesmo porque a intenção da Sega ao fazer este jogo é essa mesma), e ele oferece menos em praticamente todos os quesitos. A começar pelo básico: a variedade de carros que, embora seja boa, é inferior à do concorrente (se você considerar os carros de GT Concept também, a diferença fica gritante). São cerca de 100 carros, a maioria de marcas japonesas e americanas. Não há BMWs, Porsches (nem os clones de Porsche de GT3) ou aquela quantidade de carros exóticos de GT3.

Não existem tantas opções de regulagem e personalização do carro, nem as corridas na chuva ou de rali. Há uma pista considerada de rali no jogo, mas que é apenas uma corrida na neve, numa pista que parece ser feita de piche e brita mesmo. E o pior, são apenas 14 pistas para um longo modo de carreira, sendo muitas delas meras variações de traçado, o que implica em incômoda repetição de cenários.

Com poucas pistas e pouca variedade de provas, você acaba sendo obrigado a repetir dezenas de vezes a mesma corrida para ganhar dinheiro, e isso se torna rapidamente maçante.

O modo começa de dando alguns milhares de dólares para comprar aquele carro japonês meia-boca e se inscrever na primeira corrida. As corridas se dividem em duas categorias: as oficiais e as de exibição. Nas oficiais você tem grande desafio e, ao terminar uma série de provas em primeiro lugar, obtém o direito de disputar uma licença que permitirá correr em outra classe e adquirir carros mais possantes. Já nas corridas de exibição você corre pelo leitinho das crianças. É a categoria onde você receberá muito dinheiro, o que financiará a sua carreira permitindo comprar novos veículos ou peças para envenenar a sua máquina. Este modo de exibição é meio temático, com corridas do tipo dragster race¿ (acelerando numa reta), carros dos anos 80, carros de todas as marcas e épocas e por aí vai.

O dinheiro serve também para pagar reparos. Diferente de GT3, o carro sofre danos, que não aparecem na corrida (há apenas uma barra de vida¿ para representar o estado do seu automóvel), mas podem ser sentidos no seu bolso ao terminar a prova: as avarias são todas automaticamente descontadas do seu prêmio em dinheiro. A posteriori é necessário também fazer a manutenção no motor, suspensão, pneus e etc periodicamente, gastando-se mais uns tostões. E se faltar dinheiro, pode-se recorrer ao mercado de peças usadas para obter o tão sonhado upgrade sem gastar muito.




SEGA GT2002™
LAP 1/5
LAP TIME
00'47"710
BEST LAP
RECORD
00'44"009
5th/6
TOTAL TIME
00'47"710
132 mph
SEGA GT2002
© WOW ENTERTAINMENT INC / SEGA CORPORATION 2002


NEED FOR
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
PC DVD



Need For Speed, o nono jogo da franquia lançada pela Electronic Arts, em novembro de 2005. O principal objetivo do jogo é fugir da polícia para subir na "Lista negra dos procurados". O jogo contém melhorias em comparações ao seu anterior, com mais opções de tunning, mais músicas e etc. Most Wanted destaca-se pelas novas formas de jogar, de onde apostam em termos online. No novo jogo, seu objetivo principal é entrar na Black List dos 15 pilotos mais procurados, e se tornar o primeiro dela. MW é um misto de NFS Hot Pursuit, NFS Underground e NFS Underground 2. O piloto terá inúmeros veículos à disposição, desde um carro simples até esportivos de luxo, permitindo os mais diversos tipos de tuning (a troca de peças para deixar a máquina com um visual único), além de ter a melhor performance possível. O carro principal do jogo é um BMW M3 GTR que se pode ver na capa do jogo.

O desafio para o 1º lugar na Blacklist coloca você em uma corrida "PinkSlip" contra Razor. Razor, porém, após perder se recusa a entregar as Chaves. Mia aparece e as confisca revelando-se uma policial disfarçada. Mia lhe dá as chaves e diz para fugir da cidade, pois a polícia estava a caminho. Razor é levado para a cadeia enquanto você é perseguido por todas as unidades do Departamento Policial de Rockport. Numa perseguição com o nível mais alto de periculosidade você deve sair da cidade o quanto antes. Conseguindo ficar pelo menos cinco minutos em perseguição, Mia faz seu último telefonema, informando que ao norte tem uma ponte velha quebrada, que dá para fora da cidade. Você deve seguir um ponto de cor laranja e preto no mapa para chegar até lá. Após sua fuga, Cross traz todos os seus dados (infrações, danos a propriedades públicas, número de viaturas que foram danificadas) e acrescenta-lhe a lista nacional de Most Wanteds.




STOP
NFSMW


24 HEURES DU MANS
FEBO
77


Trader
KOTI
EUROTECH

24 HEURES DU MANS

É um videogame lançado para os Dreamcast e PlayStation , PlayStation 2 , Microsoft Windows PCs e Game Boy Color . Com base nas famosas 24 Horas de Le Mans corrida em França , o jogador é convidado a correr todo o curso de 24 horas de resistência ou tomar parte em um modo mais simples arcade.
PlayStation versão inclui 6 faixas, que incluem Le Mans, Bugatti, e 4 outras faixas.
Versão de Game Boy inclui 21 circuitos.
Dreamcast versão inclui 10 circuitos (Le Mans, Bugatti, Brno, Donington National, Donington Grand Prix, Catalunya Nacional, Catalunya Grand Prix, Suzuka East, Suzuka West e Suzuka Grand Prix).
PlayStation 2 e versões do Windows incluem 12 circuitos, o que acrescenta Road Atlanta Nacional, Road Atlanta sobre a versão Dreamcast.

A versão Dreamcast foi apontada para o louvor particular entre os avaliadores, com a atribuição do GameSpot 9.6/10 jogo, IGN 9.4/10 e GameSpy 9/10. As versões para PC e PlayStation, que eram idênticos uns aos outros em seu formato e apresentação, receberam menos louvor. A versão para PlayStation 2, uma porta do jogo Dreamcast, também recebeu elogios menos devido à menor qualidade texturas, a falta de varredura progressiva, e serrilhados , que eram um problema em muitos dos primeiros títulos PlayStation 2.

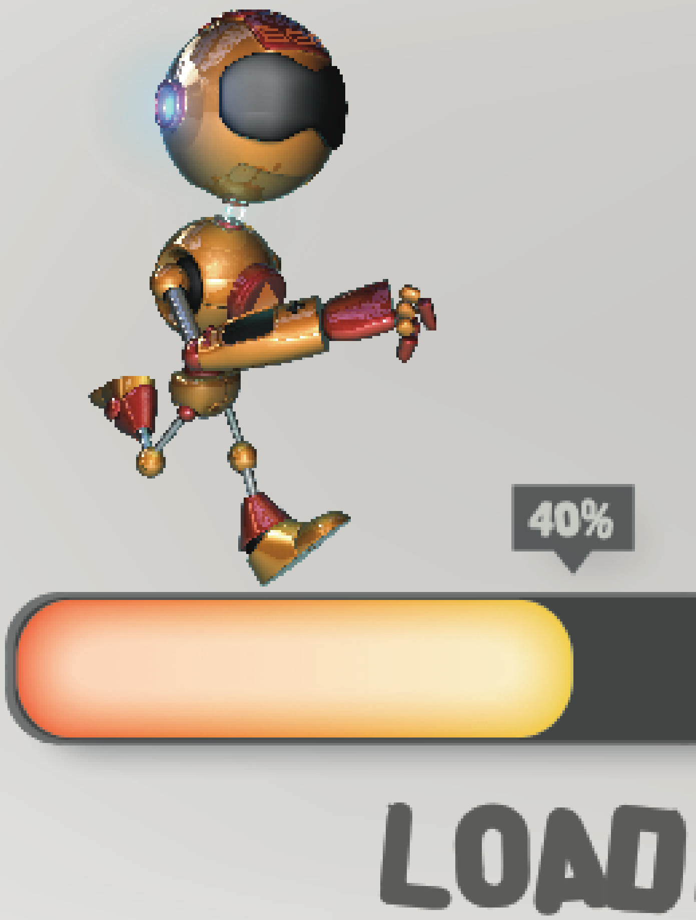
Embora haja uma abundância de cursos e carros para desbloquear, Le Mans "o verdadeiro sucesso é a sua jogabilidade. Combinando uma saudável dose de realismo com uma pitada de perdão, o pessoal da Infogrames Melbourne House criaram um modelo de física de Le Mans que retrata fielmente a experiência de dirigir carros modificados esportes sobre trilhas pavimentadas. Mas eles também conseguiram evitar esses modernos de programação policial-outs como derrapagens e capotamentos superabundantes e colocação barricada artificial. Enquanto você tem um senso decente de velocidade e não bateu os cantos vão 150 mph, você não vai encontrar-se fazendo rosquinhas em qualquer das faixas do jogo. De muitas maneiras, Test Drive Le Mans parece um jogo de Fórmula 1, mas os corpos mais pesados do jogo GT-estilo veículos fazer as derrapagens menos freqüentes e aumentar o valor estratégico da execução adversários para fora da estrada. Não é bonito, mas como os fãs de corrida são rápidos em notar, esfregando 'é racin'. Para esse fim, colocando o pedal para o revestimento de metal e é geralmente uma abordagem bem sucedida, mas a via verdadeiro para terminar o jogo de corridas é inteligente. Ofensivamente, você precisará forçar os adversários na terra, passar o interior de cantos, e tirar proveito da necessidade da CPU do que ir aos boxes, a fim de maximizar sua vantagem. Na mesma linha, conservando o seu combustível e desgaste dos pneus evitando percorrer um longo caminho para ajudá-lo a ganhar a taça.




LAP
POS
LAP
POS
LAP TIME 1:19.971
RECORD 1:31.000
BEST LAP 1:36.209
RECORD 1:45.000
BEST LAP
ESSO

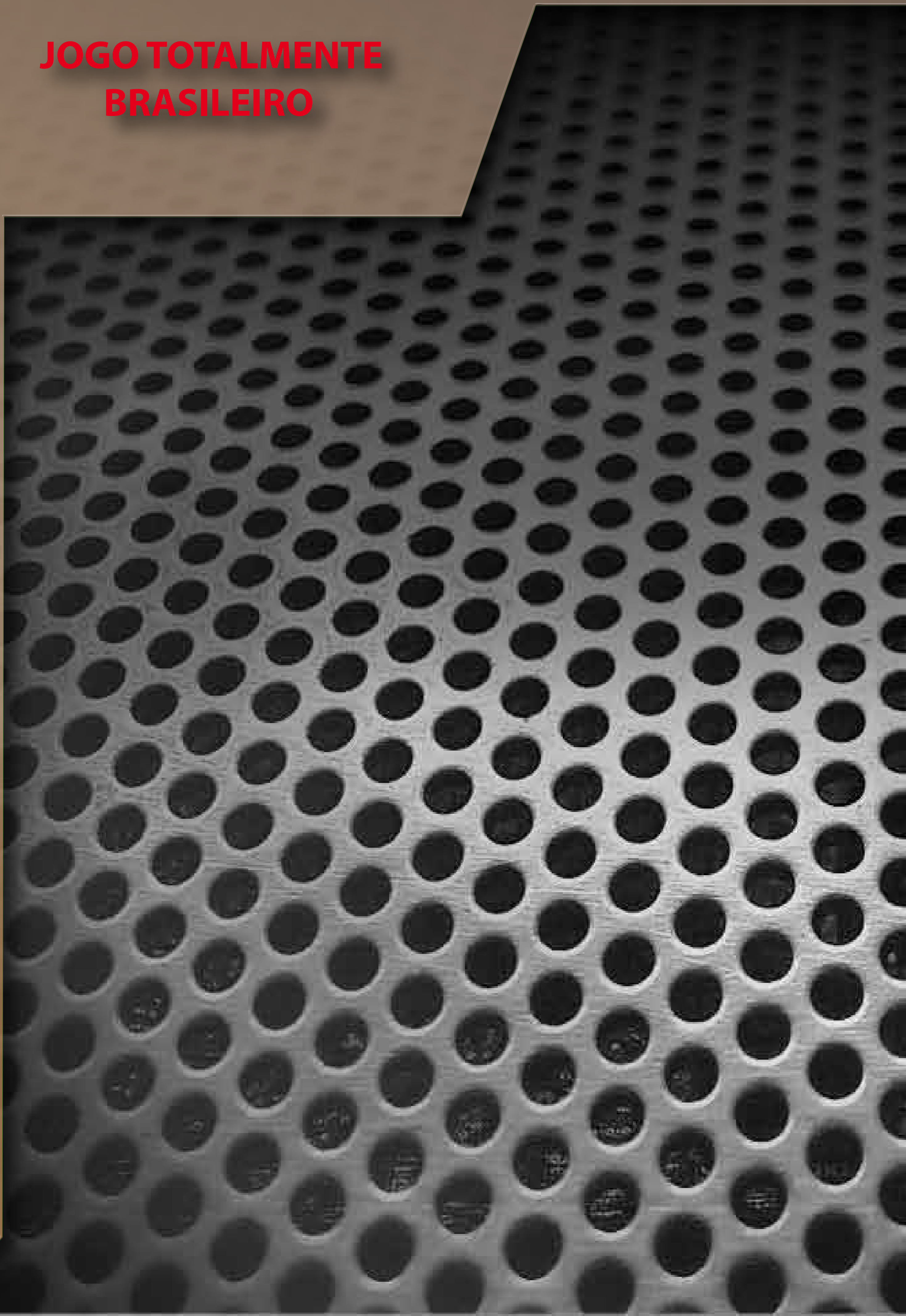
A Maior Feir

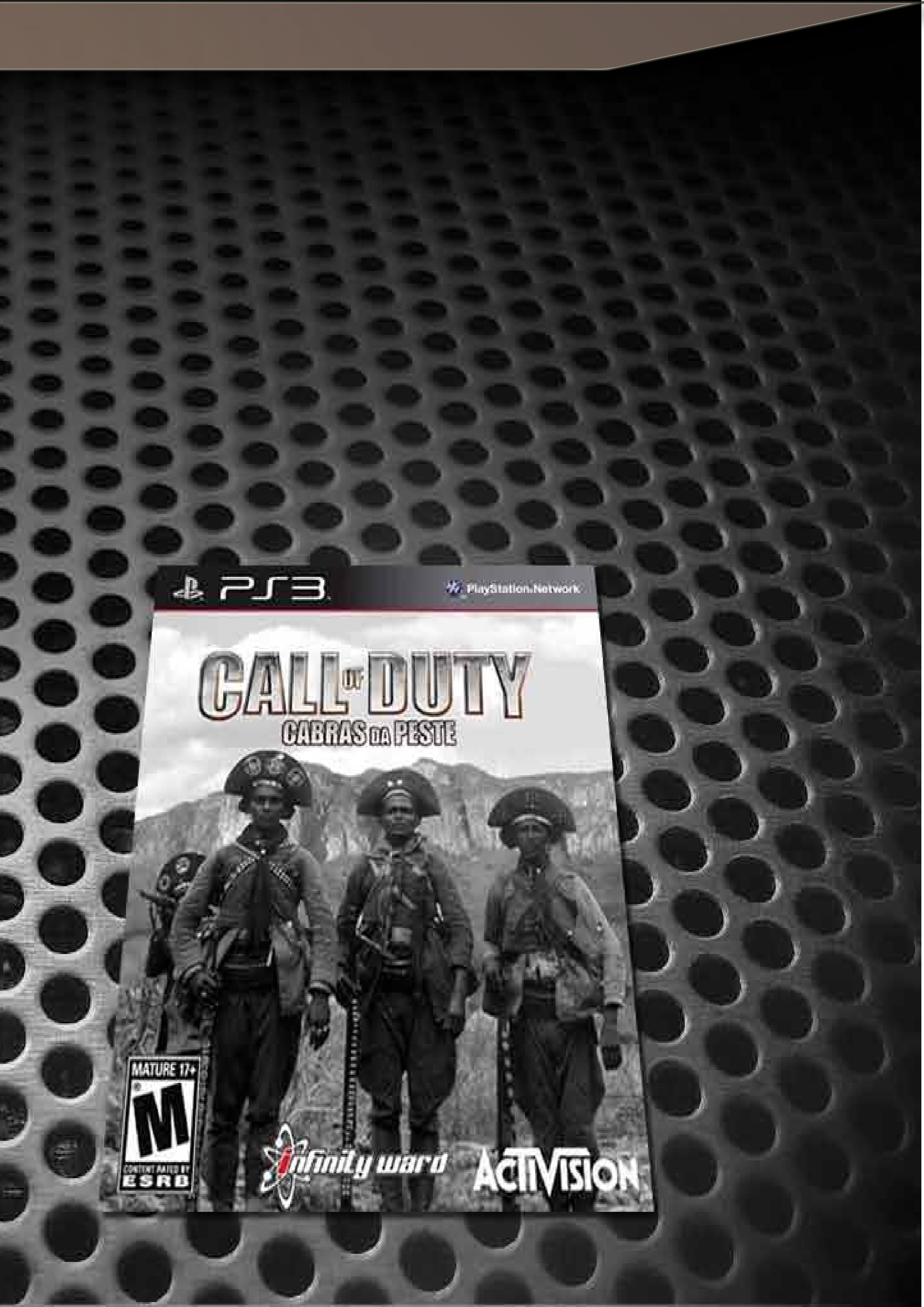
da América Latina



NOVO LANÇAMENTO AGUARDEM.

JOGO TOTALMENTE BRASILEIRO




PS3
PlayStation Network
CALL OF DUTY
CABRAS DA PESTE
MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY
ESRB
infinity ward
ACTIVISION


22 de Abril de 2012 em Santo André / SP
ACROSS
ENTERTAINMENT
Espetáculo com
Across Orchestra
e Banda Smash
Bros
“Uma Noite de Gala
em homenagem a
mais de três décadas
de Games”
GAMES IN CONCERT
WWW.GAMESINCONCERT.COM
ACROSS
ENTERTAINMENT